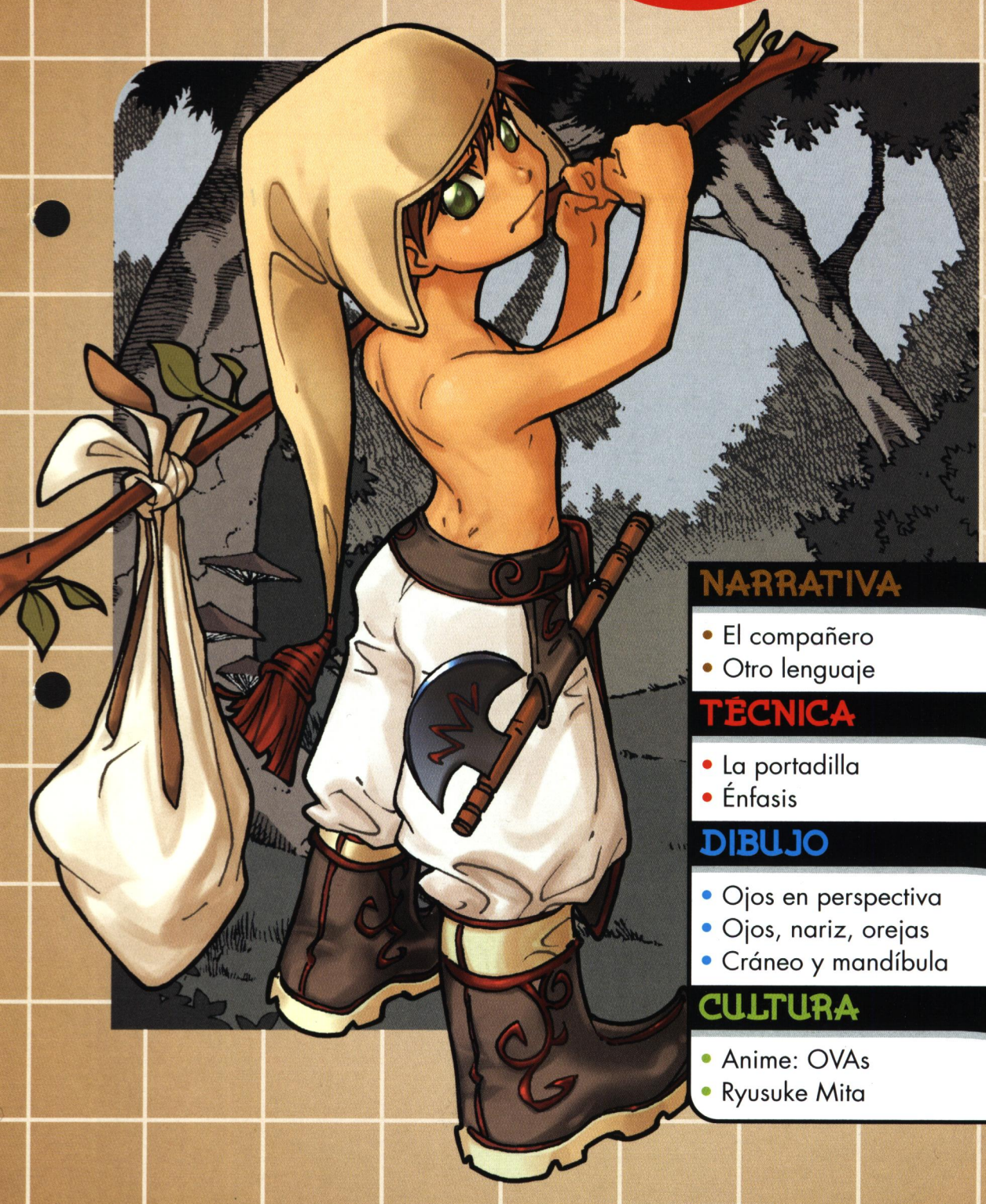
Curso de dibujo MANGA

06



NARRATIVA

- El compañero
- Otro lenguaje

TÉCNICA

- La portadilla
- Énfasis

DIBUJO

- Ojos en perspectiva
- Ojos, nariz, orejas
- Cráneo y mandíbula

CULTURA

- Anime: OVAs
- Ryusuke Mita

SALVAT

NARRATIVA

Crea tu propia historia, desde el guión hasta las viñetas. Todo lo que necesitas para convertirte en un gran mangaka.

TÉCNICA

Todas las técnicas del manga a tu alcance. Los secretos de todos los procesos, desde el lápiz hasta el color.

DIBUJO

Aprende a dibujar personajes y objetos en los estilos característicos del manga: shojo, shonen, seinen, yon koma...

CULTURA

Conoce los secretos y técnicas de los maestros japoneses y todo lo relacionado con el mundo del manga.

Créditos y notas

Director editorial
Francesc Navarro

Dirección editorial de coleccionables
Oriol Molas

Editor
Juan Jiménez

Realización editorial y diseño gráfico
Estudio Fénix

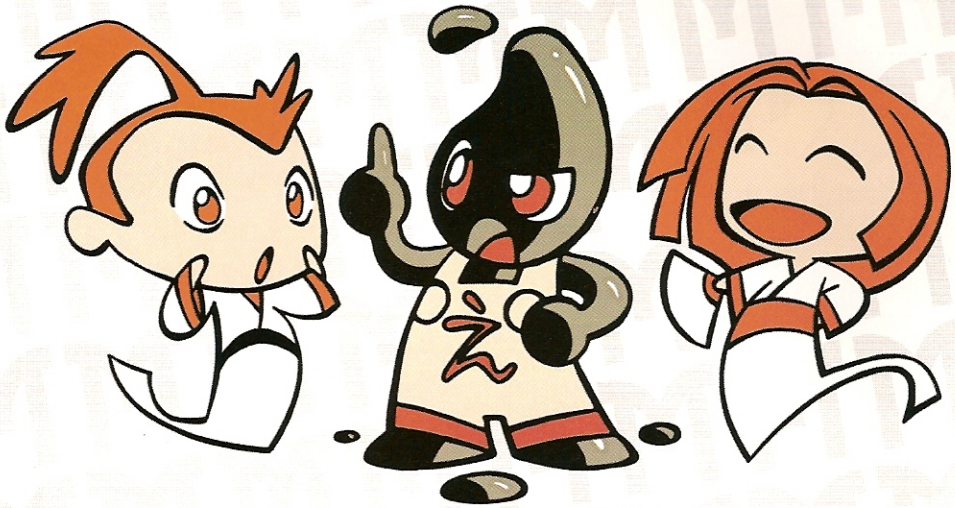
Producción editorial
Carme Rius

© 2003, Salvat Editores, S.A.
Mallorca, 45 – Barcelona.

Distribución
España. SGEL, Polígono Industrial de Alcobendas.
Avda. Valdelaparra, 29 - Madrid.

Suscripción y petición de números atrasados (sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos n.° 532, 08080 Barcelona.
Teléfono: 902 11 75 47 - Fax: 93 495 57 19.
Horario de atención: de 9 a 17 h.

ISBN: 84-345-6542-0 Obra completa
ISBN: 84-345-6543-9 Fascículos
Depósito Legal: B-33323-2003
Imprime: CAYFOSA-QUEBECOR
Printed in Spain



Nota de los editores: El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias del mercado así lo exigieran.

EL COMPAÑERO

COMODÍN INDISPENSABLE DEL HÉROE

Una vez definidos el héroe y el villano, llega el momento de describir los personajes que les rodean, aquellos que les acompañarán a lo largo de la historia. Aunque hay personajes de toda clase, hay una categoría fundamental, como es el compañero del héroe.

Este personaje adopta muchas formas: pueden ser uno o varios, puede fundirse con el interés romántico o bien con el rival. Sea quien sea, nadie tiene tantos papeles:

- Toma el papel del lector. En un caso como Batman y Robin, por ejemplo, Batman resulta a veces muy poco accesible en su papel de vengador pero Robin siempre lo es.

- Es referencia para las explicaciones. En un caso tipo Sherlock Holmes/Doctor Watson, el compañero hará la pregunta que el lector quiera ver respondida, y que el héroe no va a explicar porque, está claro, él ya lo sabe.

- Es la excusa argumental. Éste es el socorrido recurso en el que el héroe debe rescatar a su compañero de los líos en los que éste se mete, o resolver su pasado, o ayudarle a buscar algo... o a alguien. Es un caso como el de Sailor Moon y Chibiusa.

- Ofrece un contraste de personalidades. Es muy habitual, sobre todo si uno de los personajes se toma a sí mismo demasiado en serio, que su compañero sea el recurso cómico para romper la tensión dramática. Es un caso tipo Saiyuki y Son Goku.

¡ADÓPTAME!
Las relaciones entre héroe y ayudante pueden ser de amistad, de amor o de cualquier otro tipo. Una muy habitual es la paterno/filial, o veterano/novato, sobre todo cuando hay una diferencia de edad importante.

Una palabra a recordar: "sidekick", se refiere a otra función fundamental del compañero: ser útil al héroe, sobre todo cuando éste no puede estar en dos sitios a la vez. La palabra "sidekick" ("patada lateral"), deja muy claro que el compañero cubre las espaldas del héroe.

1

MASCOTA, ALIADO O PROBLEMA A RESOLVER

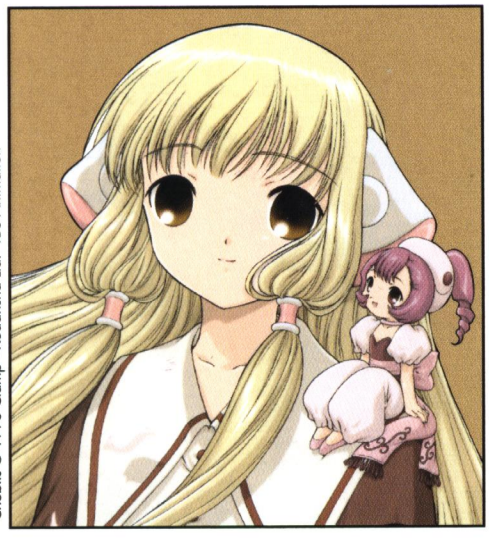
La presencia de un compañero no tiene por qué ser necesariamente positiva para el héroe, igual que su relación no tiene por qué seguir un modelo concreto. Entre el amplio abanico de propuestas de manga y anime, va a ser difícil encontrar modelos que se repitan, pero al menos una cosa siempre va a suceder: en el momento cumbre de la acción, el compañero dejará paso al héroe para que resuelva la situación.

Card Captor Sakura © 1996 Clamp · Kodansha Ltd.

• La relación de Sakura con su amiga Tomoyo ofrece una visión muy irónica del papel habitual del compañero del héroe. Tomoyo se dedica a alabar las habilidades de Sakura, a grabar sus aventuras en vídeo y a diseñarle sorprendentes modelitos superheroicos.

Noir ©2001 Ryoei Tsukimura · Beatlane · Victor Entertainment

• En el caso del triller *Noir*, la rubia Mireille es la protagonista sólo en teoría, en virtud de su mayor experiencia (¡en su papel de asesina mercenaria!), ya que la historia presta igual atención a su compañera la morena Kirika. Sobre ellas planea la amenaza de convertirse en rivales.



Chobits © 1996 Clamp · Kodansha Ltd. · TBS Animation

• En *Chobits*, la relación entre Chi y Hideki deja poco lugar a los papeles secundarios, por lo que la pequeña Ciruela es más una mascota que una compañera, ya que no comparte las aventuras de los héroes y aparece, todo lo más, como recurso cómico.

Gensomaden Saiyuki © Kazuya Minekura · ENIX · Saiyuki Project · TV Tokyo

• En esta nueva y actualizada versión de la leyenda clásica, el "monje" Genzo Sanzo y el "rey mono" Son Goku son amigos; la seriedad de Sanzo contrasta con el humor alocado y la agilidad sobrenatural de Goku, que tiene muchas ocasiones de demostrar a lo largo de su viaje.

UN LENGUAJE NUEVO

TRABAJANDO VIÑETAS Y PÁGINAS

El manga es un medio en el que explicar historias, que tiene sus propias limitaciones y ventajas. Entre las ventajas se encuentran la síntesis entre imágenes y textos y el uso de la llamada "narrativa secuencial": la historia se divide en secuencias, formadas por viñetas y páginas.

La unidad más simple de la narrativa gráfica es la viñeta. Dentro de la viñeta, una vez se decide qué debe aparecer en su interior, existen infinitas posibilidades de composición, escogiendo diferentes planos, encuadres y composiciones. Hay viñetas clave (las que sitúan la acción), viñetas de transición, y viñetas con formas y marcos totalmente distintos, según las necesidades de la historia, y las páginas ofrecen también toda clase de posibilidades.

En un típico plano cercano de un personaje, éste aprovecha para "lucirse", sin aportar al lector información que no conozca.

• La forma tradicional de una viñeta es el cuadrado regular, que corta ("encuadra") la escena donde el dibujante escoge.

Una de las primeras cosas que se puede alterar en una viñeta es su forma y su borde. Cualquier forma y tratamiento son posibles, incluso ninguno.

• Para que los personajes aparezcan de cuerpo entero suele ser necesario que rebosen de la viñeta.

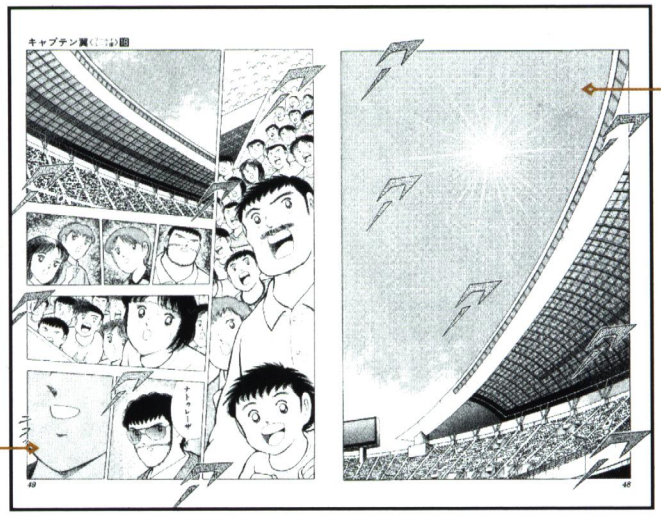
A una viñeta que presenta la ambientación y los personajes se le llama plano de situación.

• La viñeta, en sus posibilidades más elaboradas, puede ofrecer información de toda clase, hasta el punto de transformarse casi en una historia por sí misma. Pero lo normal es que sólo tenga un sentido completo en función de las viñetas que la rodeen. El mínimo para que haya "historia" o "narrativa" son dos viñetas.

1

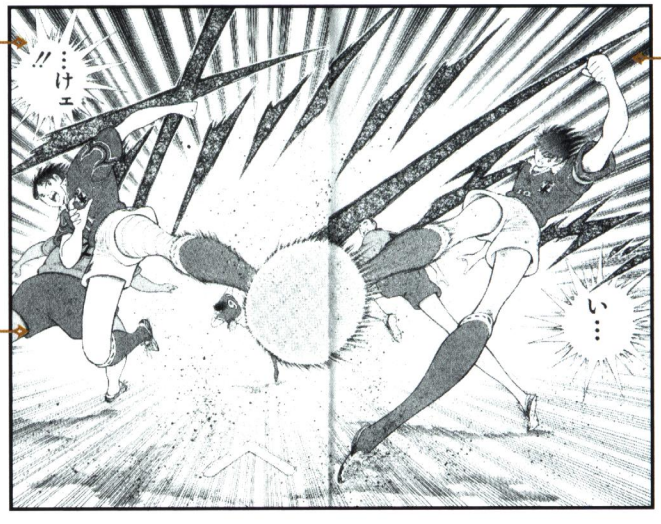
LA NARRATIVA AL SERVICIO DE LA HISTORIA

Aunque la narrativa tradicional consistía en colocar viñetas cuadradas en filas regulares a lo largo de la página, éste no es el caso en la actualidad. El manga es un medio que aprovecha al máximo todas las posibilidades de composición de páginas y viñetas para que la narrativa sea interesante e impactante. En este ejemplo, extraído de las páginas 48 a 53 de *Captain Tsubasa*, un clásico manga shonen, no encontraremos ninguna composición igual a otra.



Segunda página, planos de reacción de los personajes a la acción desarrollada, en una disposición más o menos regular. En la última viñeta, un personaje sonríe (la onomatopeya corresponde a este gesto), indicando que algo positivo ha sucedido.¿Cuál es la acción?

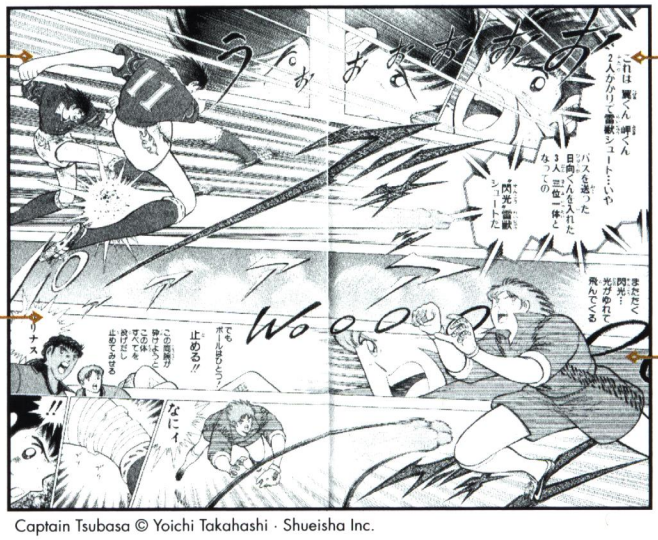
Un plano de situación minimalista a página completa da inicio a la escena. El gran número de páginas con que cuentan los mangakas les permite que el ritmo sea tan lento como sea necesario.



El dinamismo de esta doble página contrasta con la anterior, donde todo era estático, un efecto muy habitual en este manga.

El balón sale disparado hacia el espectador y su perfil se desdibuja, lo que aumenta la sensación de velocidad.

¡Ésta! Otra versión de esta imagen se encuentra en las páginas 46 y 47.. Tsubasa y Misaki lanzan su famoso "disparo doble" contra la portería rival con el acompañamiento de vertiginosas líneas cinéticas y onomatopeyas que requiere el momento.



A la izquierda, Tsubasa y Misaki disparan, y la pierna de Misaki se resiente.

¿Por qué esta composición? De esta manera, la composición de la doble página sigue la dramática trayectoria del disparo.

Esta página se lee de arriba abajo, pero aunque los dialogos se leen de derecha a izquierda, como es propio del manga, la acción va al revés.

A la derecha, el portero brasileño se prepara a parar; pero pese a sus esfuerzos, la pelota pasa ante sus ojos.

Captain Tsubasa © Yoichi Takahashi · Shueisha Inc.

LA PORTADILLA

PRESENTANDO LA HISTORIA

Hay algunas páginas del manga que cumplen funciones específicas para la historia. De entre ellas, la más importante es la portadilla, que pretende a un tiempo presentar la historia y ofrecer algunos datos básicos al lector.

Dentro de un manga, la página de portadilla desempeña varias funciones importantes:

- Separa físicamente la portada de la historia en sí.
- Ofrece información importante acerca del contenido del número en cuestión. Esta información es por una parte general:

1. Título
2. Autor

Y por otra parte, específica de la edición en cuestión:

3. Título del episodio
4. Datos de la editorial o revista en la que aparece

De entre esta información, la última es la más fácil que no aparezca.

- Muestra una ilustración, generalemente alusiva al contenido del episodio o tomo.

- Portadilla de *Abeno-basi Mahou Shoutengai*, de Kenji Tsuruta, que incluye título, subtítulo, episodio, frases profesionales e incluso el sello del autor (esquina superior derecha).

Jeanne ©2002 Yoshikazu Yasuhiko

- Contraste absoluto en la portadilla de *Jeanne* de Yoshikazu Yasuhiko, en la que apenas se ofrecen los pocos datos imprescindibles.

En este caso, se distingue entre los guionistas, la productora Gainax, y el dibujante, Kenji Tsuruta.

Abeno-basi Mahou Shoutengai ©2002 Kenji Tsuruta · Gainax · Kodansha Ltd.

- En las páginas siguientes de la misma obra hay dos portadillas más: en la página 3, el título dispuesto sobre una viñeta da paso a la doble página 4-5, que cumple también función de portadilla. Que haya tres portadillas seguidas no es habitual, pero puede suceder cuando un tomo recopila material prepublicado en un resvista, donde identificar la obra fácilmente es muy importante.

1

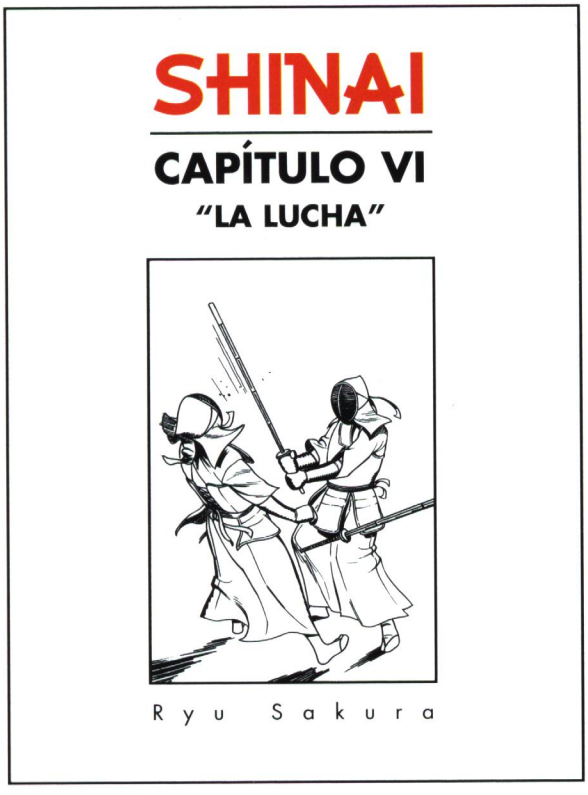
CLASES DE PORTADILLAS

Antes de ponerte a diseñar tu portadilla, conviene que te plantees cuál va a ser su función, para ver qué elementos te interesa destacar especialmente:

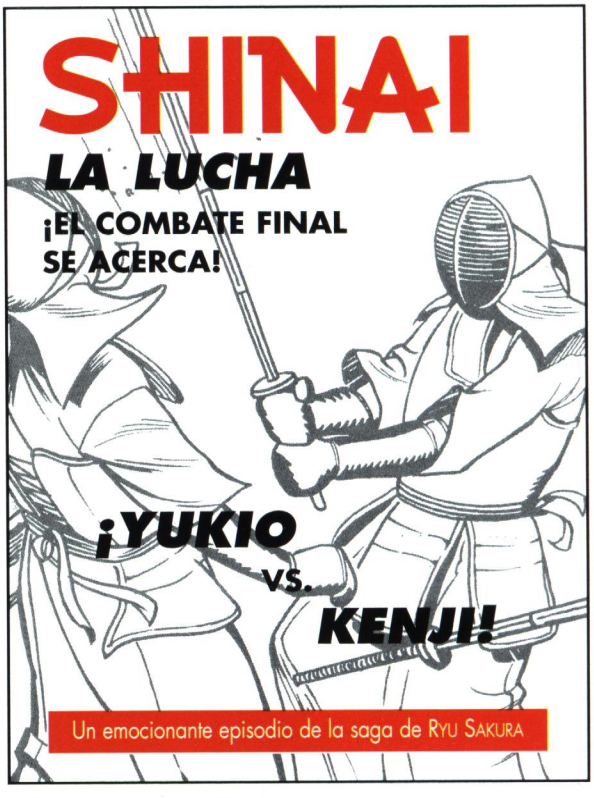
1. La portadilla para un relato corto que se publique acompañado de obras de otros autores. En este caso, la portadilla hace función de portada, y por tanto debe ser espectacular e informativa.

2. La portadilla es para un episodio de una serie de la que hay muchos otros capítulos. En este caso, interesa destacar sobre todo los datos e imágenes propios de ese episodio, y el resto de datos no son tan necesarios.

3. La portadilla es la primera página de una obra que ya tiene portada. En este caso, no hace falta repetir toda la información que apareció en la portada; el título de la obra debería bastar.



• Éste es un modelo de portadilla clásica, con todos los elementos centrados y con el título de la serie antes del número y del título del episodio. En este caso, el recuadro le resta dinamismo a la escena de acción. El nombre del autor suele ponerse debajo, como "firma".



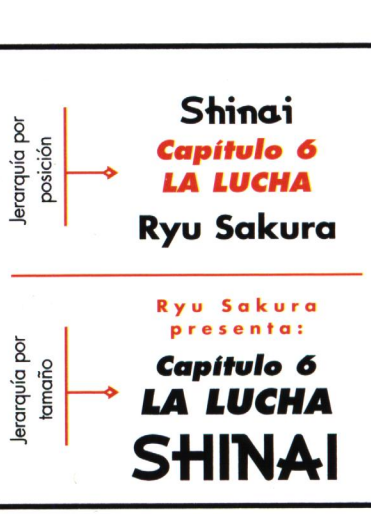
• Ésta es una portadilla dinámica, con ilustración a página completa, los diferentes elementos más separados unos de otros y con espacio para frases promocionales cuyo significado sólo un lector habitual va a poder comprender. Más que información, ofrece publicidad.

CONSEJO MAESTRO Jerarquía

La portadilla debe resultar atractiva al potencial lector, ya que tras la portada, es el gancho con el que cuenta el autor para atrapar la atención del lector:

• Aunque hay autores que reaprovechan una viñeta del interior para decorarla, lo ideal es hacer un dibujo exclusivo para la ocasión.

• Los elementos de texto (título de la serie, título del capítulo, etc...) han de estar "jerarquizados" según su importancia, ya sea por orden de lectura o por orden de tamaño. Si la información más importante –el título de la serie– no va primero, por lo menos ha de ser más grande, para que sea fácil localizarla.



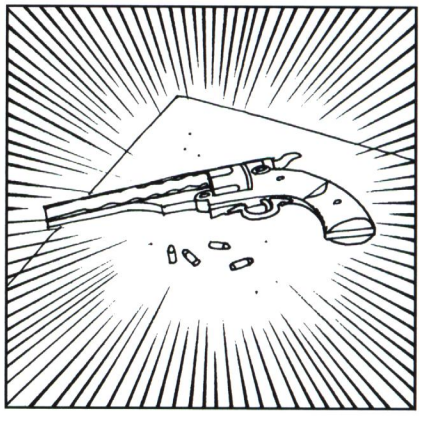
ÉNFASIS

LA EVOLUCIÓN DE LAS CINÉTICAS

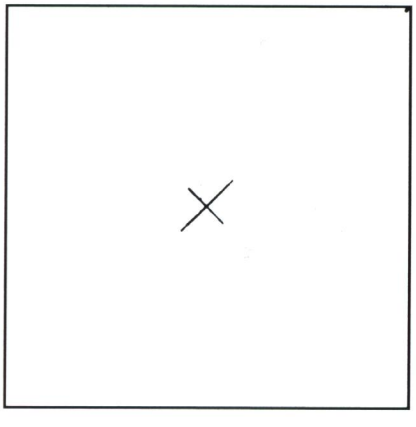
Las líneas cinéticas representaban en principio el movimiento. Pero es en el manga, un medio en blanco y negro, donde se les ha dado una segunda función mucho más interesante a nivel de historia, como es el usarlas para destacar elementos que no tienen nada que ver con el movimiento.

Las cinéticas de énfasis son las que aparecen en viñetas donde no hay objetos en movimiento. Se clasifican en los mismos tipos básicos que las cinéticas de movimiento, es decir, paralelas, rectas y curvas, pero su forma más habitual son las cinéticas en estrella, es decir, las cinéticas rectas que convergen en algún punto del bocadillo, en forma de estrella. En ese punto se encuentra el personaje, objeto, detalle o situación que desea destacarse.

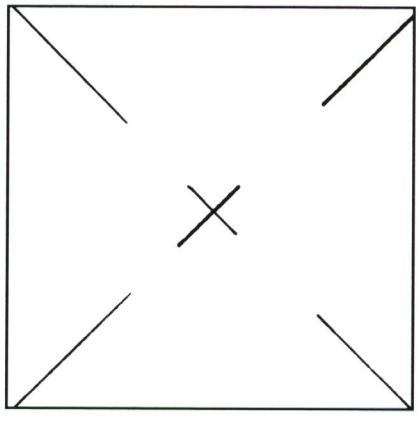
• En este caso, se trata de cinéticas de movimiento, porque el balón está en el aire. Ahora bien, sin referencia, no sabemos si se acerca o bien si se acerca.



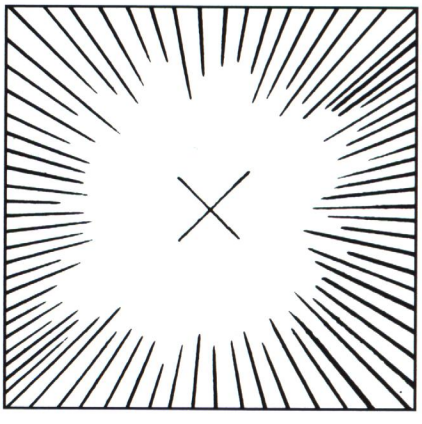
• Está claro que la pistola sobre la mesa no se mueve, por lo que la rodean cinéticas de énfasis, que son en todo iguales a las anteriores.



• Para que las cinéticas de énfasis cumplan su función correctamente, tienen que tener bien definido su origen, ya que éste será el punto donde la vista va a dirigirse. Para ello, hemos de trazar un punto de fuga del que partirán todas las líneas.



• Hemos de tener en cuenta que casi siempre hay que dejar espacio para el objeto o texto resaltado. Para ello, mejor trazar unas pocas líneas primero que ayuden a guiar las demás y que acaben má o menos donde esperamos necesitar que lo hagan.



• También hay que tener cuidado con la cantidad de líneas a dibujar. Más densas sean las cinéticas, más tensa será la situación que estamos representando. En cuanto a la distribución, lo cerca que estén unas de otras queda enteramente a gusto del autor.

LÁMINA Nº 011

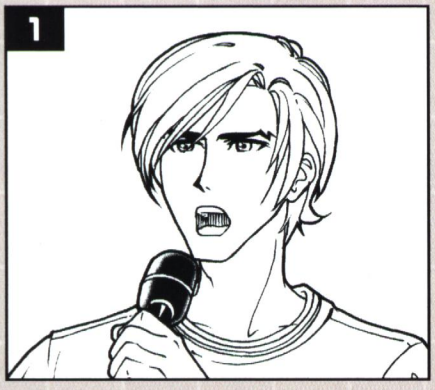
DURACIÓN 20 MINUTOS

DIFICULTAD BÁSICA

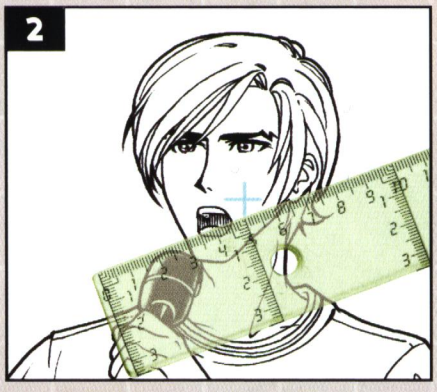
MATERIALES ROTULADOR TÉCNICO, REGLA

CINÉTICAS DE ÉNFASIS

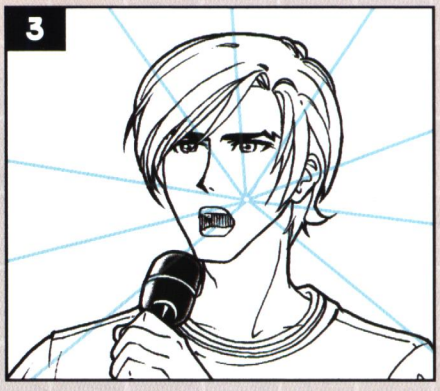
Uno de los usos habituales de las líneas cinéticas es el de dar énfasis a una imagen, es decir, llamar la atención sobre ella, darle mayor dramatismo o, simplemente, llamar la atención sobre algún punto de la viñeta que podría pasar desapercibido. Trazar estas cinéticas de énfasis es un proceso sencillo.



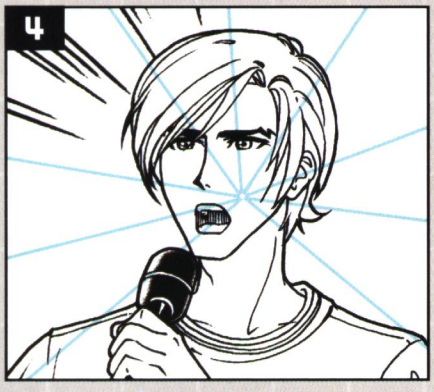
Estudiar la imagen.
En este caso, como sólo hay un elemento en la viñeta, lo mejor es concentrarse en la cara del personaje.



Señalar el centro.
Sin apretar mucho, señala con lápiz el "centro". Mejor una zona neutral (la mejilla) que una específica (un ojo).



Líneas de base.
Si no tienes mucha experiencia, traza algunas líneas básicas en lápiz desde el centro hasta los bordes de la viñeta.



Empieza el trabajo.
Con el rotulador, empieza a trazar las líneas, recordando agruparlas, dejar huecos y no terminarlas todas en el mismo sitio. En este caso, más nunca es mejor.

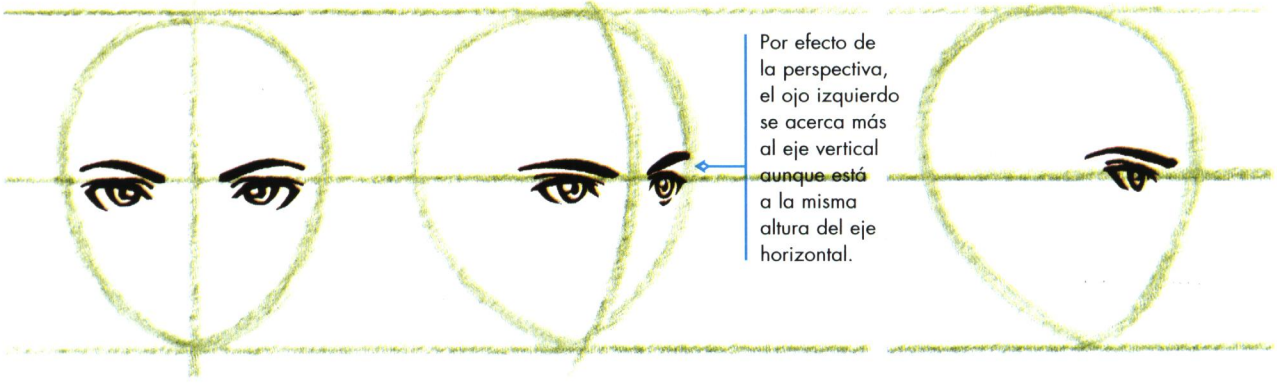
Acabados.
Observa cómo algunas líneas terminan en el personaje y otras no. En este caso, se ha optado por no colocar excesivas líneas que pudieran distraer la atención, en vez de centrar la atención sobre el personaje. Borrado el lápiz, ya está acabada.

OJOS Y PERSPECTIVA

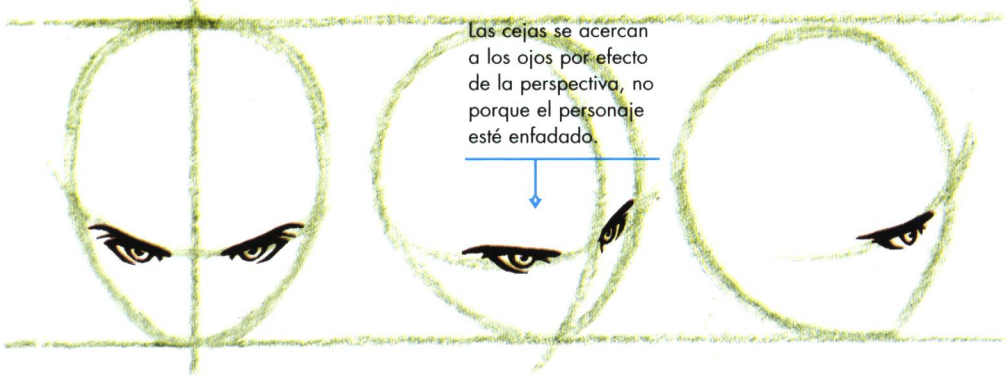
UN PROBLEMA DE PUNTO DE VISTA

Dibujar los ojos siempre es un problema difícil, tanto por las dificultades a la hora de situarlos como en hacerlos simétricos, dotarlos de la expresión necesaria, etc. Como todos los elementos de la cara, además, es necesario poder dibujarlos en cualquier perspectiva.

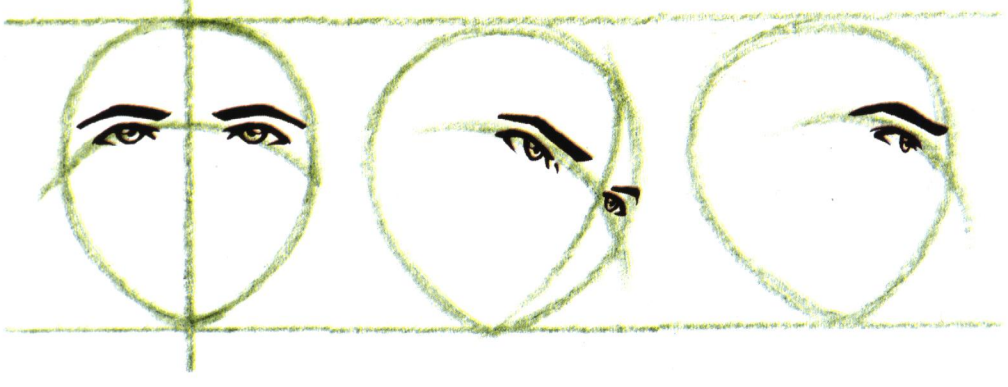
El primer problema, el inicial, es saber dibujar los ojos en la posición más simple, es decir, la perspectiva frontal. Si se resuelve cómo situar los ojos en una rotación simple de la cabeza (Frontal, 3/4 y perfil), lo demás no es más que una cuestión de ajustar un poco algunos detalles.Es importante fijarse en cada una de las partes del ojo: ¿Es siempre el iris redondo? ¿Dónde conviene colocar la pupila? ¿A qué distancia del eje vertical están los ojos?



• Observa la rotación superior y descubre qué es lo que no se mueve en ninguna de las tres imágenes. Está claro: el único elemento que permanece igual es... el eje horizontal de la cara. Esta línea básica siempre va a solucionarnos uno de los problemas de la perspectiva de los ojos: a qué altura situarlos.



• En este picado, cambia con respecto al ejemplo superior la posición del eje horizontal y su curvatura hacia abajo. Fíjate en cómo el ojo se hace más estrecho al verlo desde una perspectiva un poco más forzada.



• Si superpusiéramos las tres cabezas, veríamos que el eje horizontal, una vez "curvado hacia arriba", ya no se mueve. Es el mover el eje vertical lo que hace que la cabeza rote.
• Fíjate además como el iris siempre se apoya en el párpado superior.

LÁMINA Nº 012

DURACIÓN 20 MINUTOS

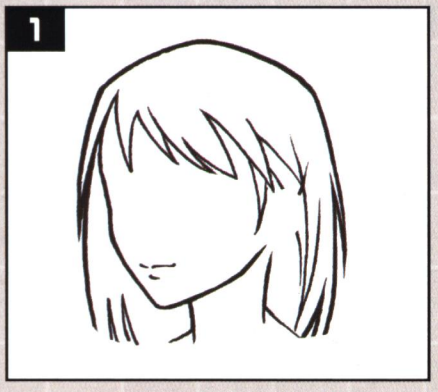
DIFICULTAD BÁSICA

MATERIALES LÁPIZ, ROTULADOR TÉCNICO

LOS OJOS EN 3/4

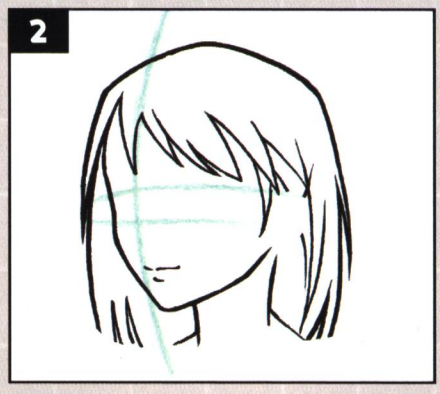
Lo mejor es considerar los principales rasgos de la cara –ojos, nariz y orejas– como un conjunto, ya que de la posición de unos depende la de los demás. En esta práctica, se trata de partir de un rostro incompleto y añadirle los rasgos que faltan pensando en la estructura con la que se han construido.

1



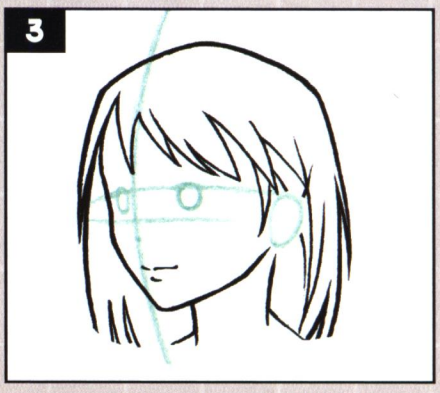
Piensa en la estructura.
El dibujo se ha construido siguiendo la estructura básica de dos ejes para situar los elementos.

2



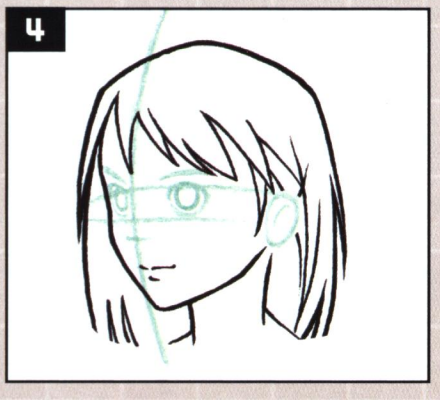
Coloca los ejes.
Con ayuda de la referencia de la boca, traza el eje vertical. A partir de la zona de la oreja, traza el horizontal

3



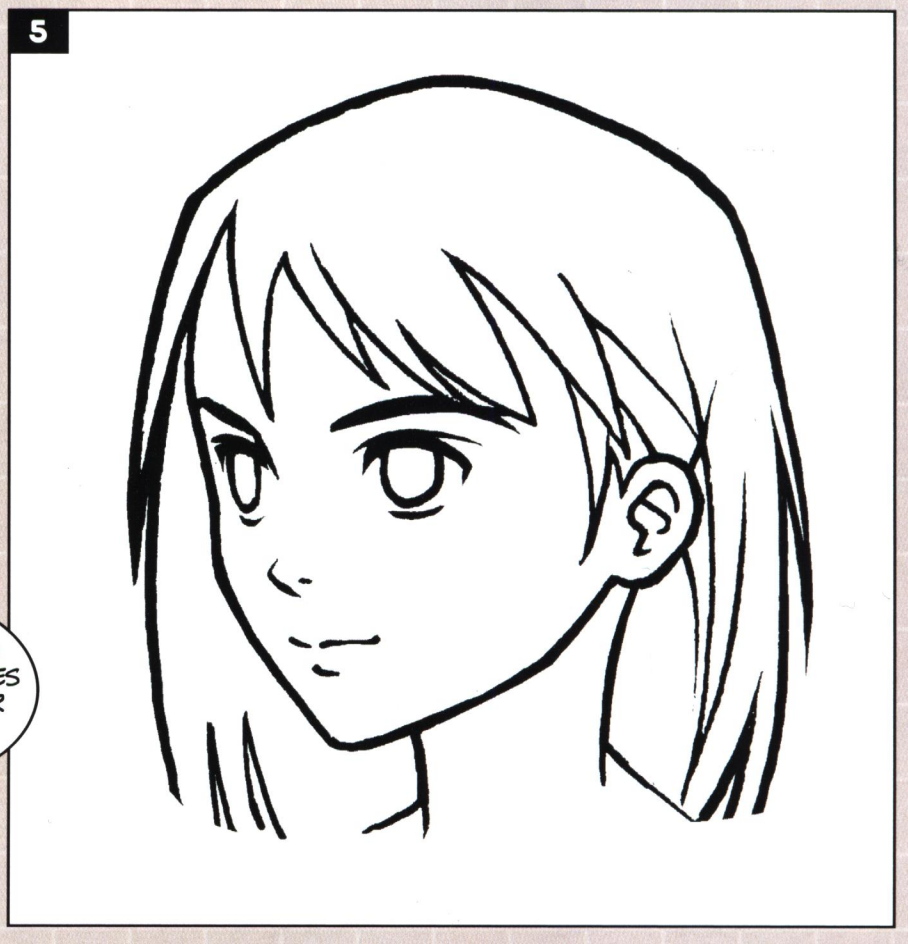
Espacios definidos.
Sitúa a continuación la posición de los ojos. Recuerda que han de dividir los segmentos del eje en dos.

4



Oreja y nariz.
Una vez colocados de forma aproximada, hay que darles detalle a los elementos y dejarlos listos para entintar. Fíjate cómo el ojo derecho se estrecha para seguir la curvatura de la cara.

5



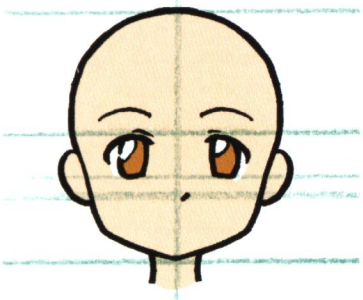
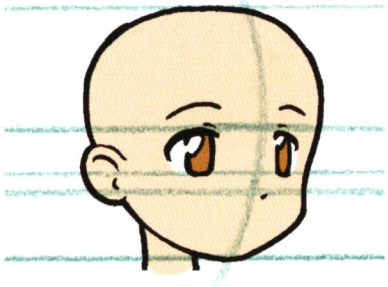
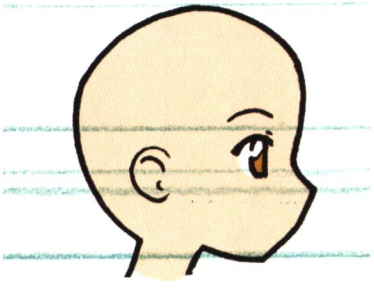
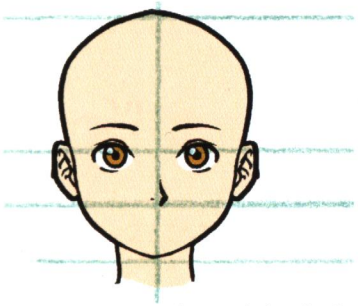
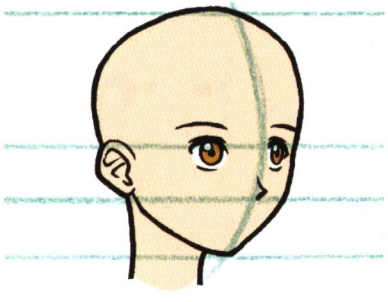
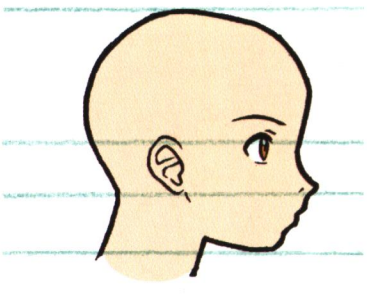
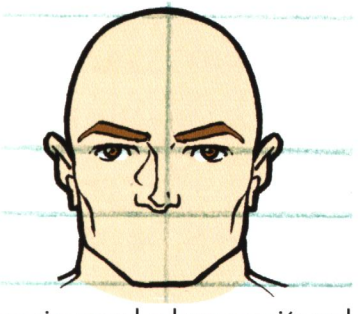
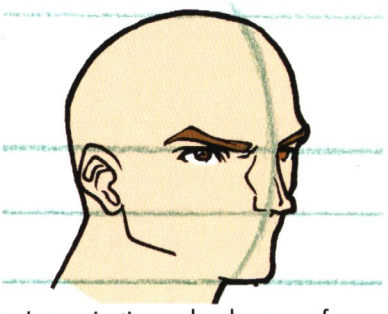
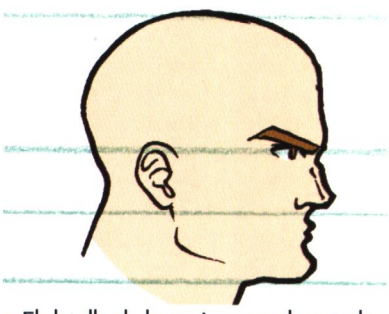
Detalles finales
La práctica acabaría entintando con un rotulador los ojos, nariz y oreja. Pero el paso siguiente sería detallar los ojos, que en este caso son meros círculos y que ganarían mucho con pupila, brillo, etc.

OJOS, NARIZ, OREJAS

COMPLETOS E INDIVISIBLES

Los principales rasgos de la cara, los que la definen, son los ojos, la nariz y las orejas, que se colocan dentro de la misma gran franja horizontal de la cara. Hay varios estilos básicos para dibujar estos elementos, que dependen de la forma general del rostro.

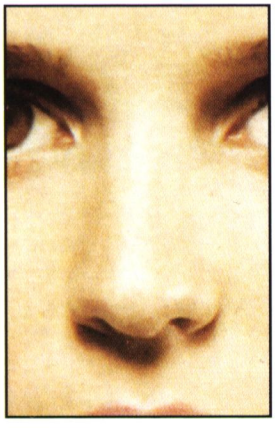
Hay infinidad de maneras de trazar los ojos, la nariz y las orejas, pero en el manga hay algunas convenciones básicas en que, a unas características de la cabeza determinada, suelen corresponder unas características concretas de cada uno de estos elementos. Esta sistematización, sin embargo, es apenas una aproximación a la infinita variedad del manga: sólo hay que recordar que las autoras de shojo tienen a gala que "sus" ojos no se parezcan a ningunos otros.

	VISTA FRONTAL	VISTA 3/4	VISTA PERFIL
BASE CIRCULAR			
	• A esta cara corresponden ojos muy grandes, que ocupan 1/3 del rostro.	• La nariz es apenas un punto en el frontal y en el 3/4.	• Las orejas tienen el mínimo detalle necesario para reconocerlas.
BASE OVALADA			
	• Los ojos son grandes, y el detallado es más realista.	• La nariz está apenas esbozada por el relieve y la sombra.	• La oreja reproduce los detalles básicos de su construcción real.
BASE CUADRADA			
	• Los ojos guardan la proporción y el detalle propios de la realidad.	• La nariz tiene el volumen y forma que le corresponden.	• El detalle de la oreja reproduce todas sus partes esenciales.

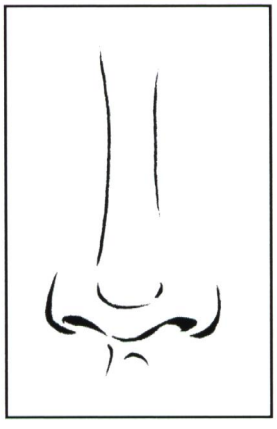
1

LA NARIZ

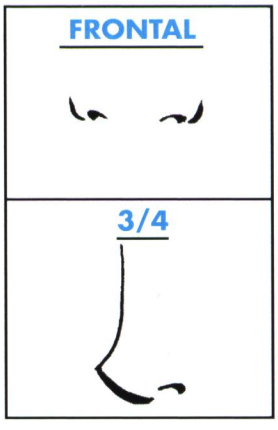
La nariz es uno de los elementos que más suele esquematizarse en el manga. Si a otros elementos, como los ojos, se dedica una tremenda atención, la nariz suele resolverse de un par de maneras concretas para los planos frontales, en 3/4 y perfiles, y ya está. Sin embargo, hay autores como Yoshihisha Tagamio o Kia Asamiya, cuya estilización del rostro se basa en una forma personal de dibujar la nariz.



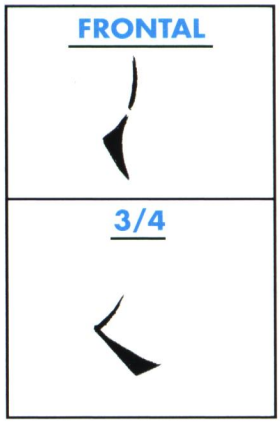
• Una nariz real, en un plano frontal, queda muy difuminada si la iluminación es frontal. Todo lo que pesa una nariz en perfil se pierde en este caso.



• En esta representación realista, el relieve de la nariz se indica mediante líneas, ya que las sombras se han perdido. Es poco habitual en el manga.



• Una simplificación mucho mayor, como ésta, es lo más frecuente. Los planos frontal y de 3/4 apenas ofrecen detalles, pero es anatómicamente correcta.

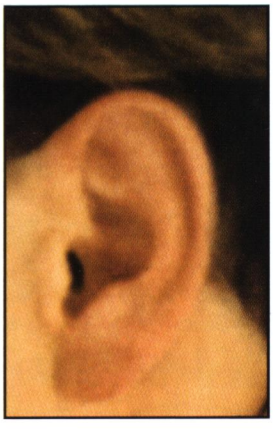


• Más que una nariz, esto es el icono de una nariz pero, sin embargo, es con diferencia lo más frecuente tanto en el manga como en el anime.

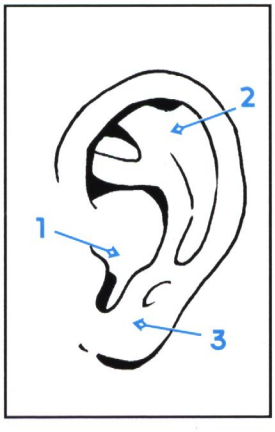
1

LA OREJA

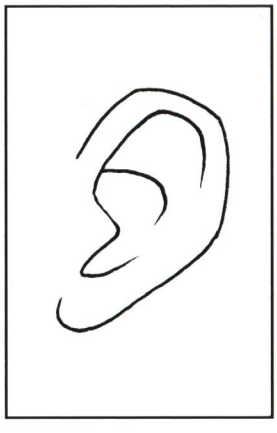
Como los planos que más abundan en el manga son los de 3/4, es exacto decir que normalmente se ve "la oreja", y no "las orejas", y que sólo los autores más realistas se entretienen en dibujarlas con cierto detalle, lo que no quiere decir que no se dibujen grandes. Gosho Aoyama, el autor de *Meitantei Conan*, les dedica mucho espacio, a pesar de que nadie podria confundir "sus" orejas con las de verdad.



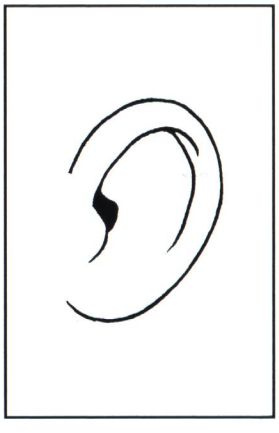
• La visibilidad de las orejas depende del peinado. Es uno de los elementos del rostro cuyas proporciones varían más, y no hay dos orejas iguales, de la misma forma que no hay dos narices iguales.



• En esta simplificación, bastante realista, de una oreja, hemos señalado sus partes fundamentales: el canal auditivo (1), el pabellón (2) y el lóbulo (3). Rara vez se ven orejas tan detalladas en el manga.



• Esta segunda simplificación es la más habitual en la mayoría de mangas, incluyendo los realistas; con alguna sombra más, no haría falta más para esta zona tan poco apreciada.



• La nariz puede desaparecer –o casi– y no pasa nada, pero sin orejas, tampoco hay cara. Muchos autores de mangas infantiles recurren al "semicírculo", otro intento de iconizar el cuerpo.

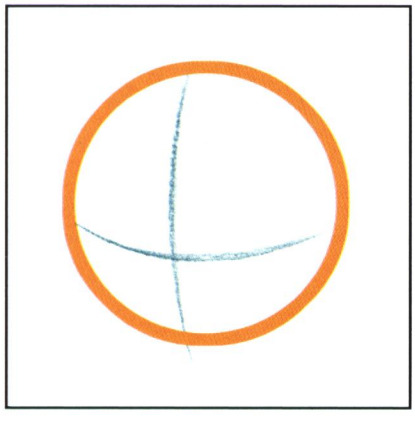
CRÁNEO Y MANDÍBULA

EL TRUCO DE LA FORMA

Es fácil hablar de dibujar ojos, orejas o manos, pero lo primero que define la cabeza como tal es siempre el perfil del rostro. Cómo sea ese perfil depende de cómo sea la estructura geométrica de la cabeza, y existen varias maneras de determinar esa estrucura.

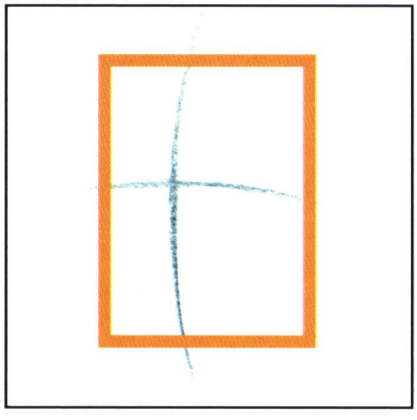
En su forma más básica, la cabeza humana se resume en "un círculo con dos ejes que se cruzan en ángulo recto". Con esta construcción, obtendremos siempre formas de cabeza muy redondas, como podemos encontrar en muchos mangas shonen... y en casi ninguno shojo. ¿Qué pasa si esta forma se altera? El modelo de cabeza final será completamente diferente según usemos un círculo, un cuadrado o un óvalo como base del dibujo.

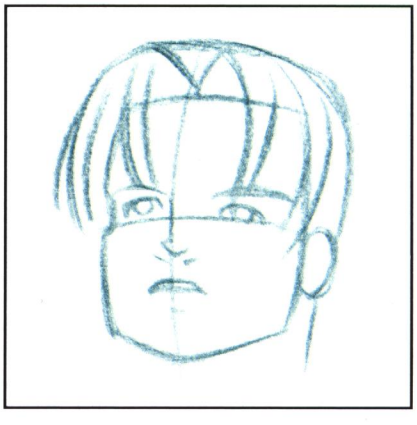
BASE CIRCULAR



• Rostro redondeado, ojos también redondos y muy grandes, nariz casi inexistente... Es un típico héroe shonen, que se encontraría muy a gusto en *Dash Kappei*, por ejemplo.

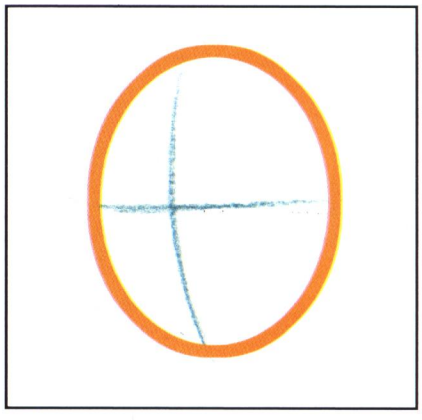
BASE CUADRADA





• Rostro cuadrangular, ojos pequeños, nariz y boca mucho más realista. La construcción cuadrada se encuentra en infinidad de secundarios adultos de mangas shohen y en mangas realistas.

BASE OVALADA

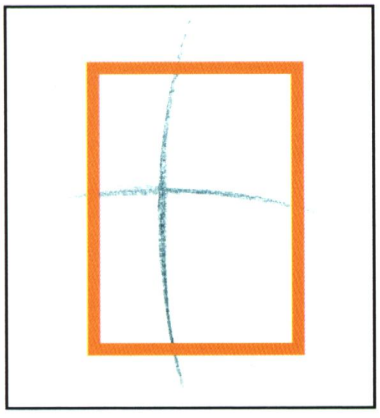


• Rostro redondeado y final anguloso, ojos redondeados y nariz esquemática. Una convención del shojo, que puede "estirarse" y "afilarse" mucho más en otros estilos.

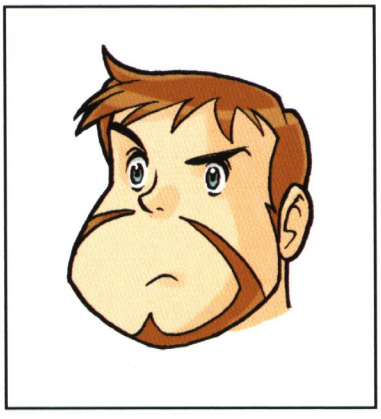
1

EL DESARROLLO DE LOS MODELOS

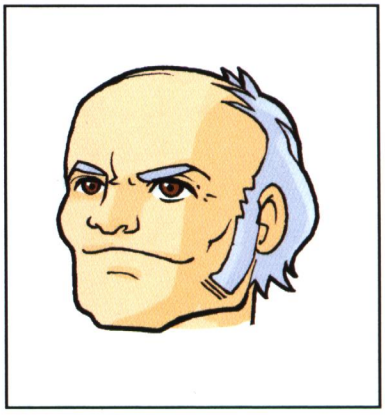
No hay que cometer el error de decidir que sólo hay tres formas diferentes de hacer las cosas, y sólo tres estilos que considerar; eso sería tanto como decir que "todos los mangas son iguales", para después intentar cuadrar el estilo de Naoko Takeuchi con el de Naoki Urusawa. Basta con abrir unos cuantos mangas (¡al azar!) para comprobar que, dentro de los modelos básicos, las posibilidades son inmensas. ¿Qué derivados podemos encontrar?



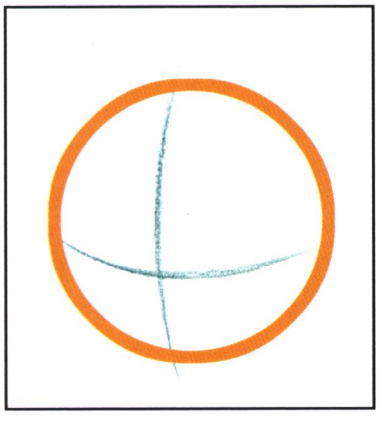
• El modelo cuadrado se ve poco en el manga shonen y menos en el shojo, salvo en dibujo de adultos.



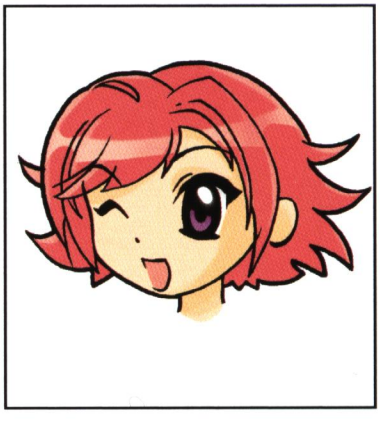
• El modelo cuadrado no es necesariamente realista; puede exagerarse para obtener resultados distintos.



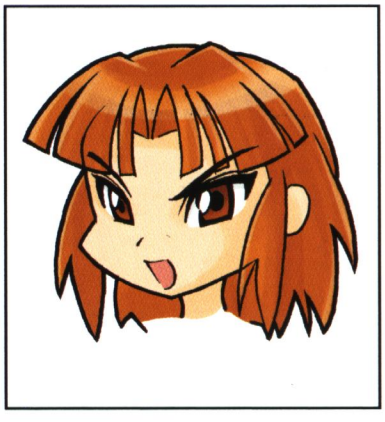
• Lo normal es encontrarlo en personajes adultos o en estilos mucho más realistas.



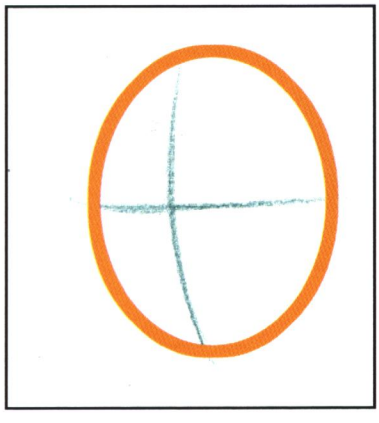
• El modelo más redondo da inevitablemente una impresión infantil, y se usa poco en manga seinen.



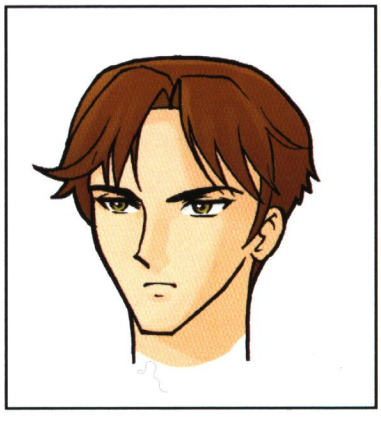
• Los rostros redondos son propios del manga infantil y del dibujo de niños en otros estilos.



• Al rostro redondeado corresponden ojos inmensos, que ocupan casi un tercio de la cara.



• El modelo ovalado es lo que se obtiene al estilizar el círculo básico hasta donde se desee.



• Los rostros alargados, combinados con proporciones del cuerpo igualmente estilizados propios del shojo.

• Los rostros afilados propios de ciertos tipos de shonen en que los protagonistas no son tan niños.

ANIME: LA OVA

ORIGINAL VIDEO ANIMATION

El anime japonés tiene su fecha de nacimiento en 1958, cuando los pioneros de la Toei Doga llevaron al cine su primera producción. El anime siguió en la pantalla grande y, a partir de 1962, también en televisión. Hasta que, en 1983, llegó la revolución de la OVA.

Dallos, producida por Studio Pierrot, fue la primera producción que salio al mercado directamente en vídeo, inaugurando la moda de las OVA (siglas de Original Video Animation, o "animación original en vídeo"); una historia de ciencia-ficción no especialmente original, pero sí exclusiva por su formato, que hacía fácil comprarla o alquilarla. En apenas dos años, las OVAs se habían apoderado del mercado, llegando a hacer peligrar las audiencias televisivas.

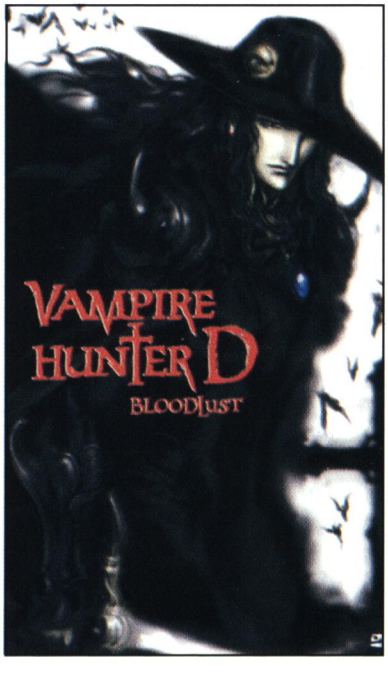
Lodoss © 1990 Group-SNE · Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd.

• *Lodoss too Senki*, una historia fantástica basada en una campaña de juego de rol, se atrevió a ofrecer 12 episodios de saga épica con valores de producción por encima de la media televisiva.

Maho no tenshi Creamy Mami © 1983 Studio Pierrot

• La historia de una cantante idolizada, Creamy Mami, y sus múltiples vicisitudes, ha sido después repetida hasta la saciedad en otros formatos.

• El terror también es un género sin lugar en televisión. *Vampire Hunter D*, cuyas continuas luchas contra las criaturas de la noche resultan realmente sangrientas, sí lo tuvo en el formato directo a vídeo, y últimamente también ha llegado al cine.



Vampire Hunter D © 1985 EPIC · Sony, Inc. · MOVIC

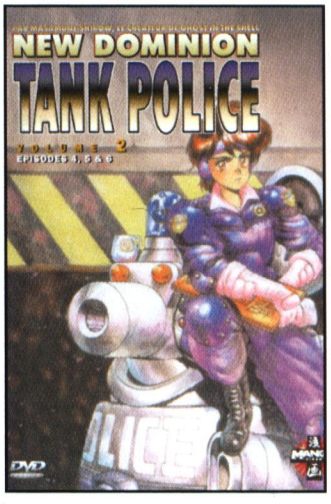
Dirty Pair © Haruka Takashiho · Sunrise

• Entre los grandes éxitos en el formato OVA se cuenta *Dirty Pair*, la alocada pareja creada por Haruka Takashiho. El humor alocado y las chicas espectaculares hicieron que una versión menos exagerada –y menos divertida– llegara a televisión.

CARACTERÍSTICAS DE LAS OVAS

Lo que se encuentra en estas animaciones especiales son fundamentalmente dos cosas: una es la posibilidad de disfrutar de productos de animación experimentales (como *Lain*), con los que ninguna productora se atrevería en televisión. Otra es la posibilidad de disfrutar de productos tan populares como no aptos para el gran público que sin embargo sí son populares. Casos obvios son el género erótico y el yaoi, pero en realidad, cualquier título no específicamente para adolescentes tiene su lugar en el vídeo (ahora el DVD).

Serial Experiments Lain © 1998 Triangle Staff · Pioneer LCD.



Dominion © 1989 Masamune Shirow · Hakusensha · Agent 21 · Toshiba Video Softwares, Inc.

CAMBIANDO DE FORMATO

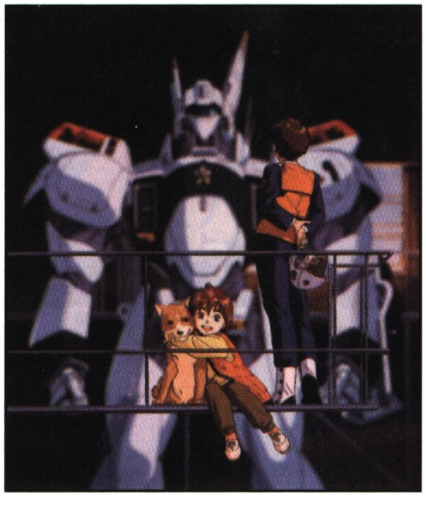
Desde que las OVAs aparecieron a mediados de los años 80, mucho ha cambiado en la animación, por lo que no es extraño que viejos títulos, muy populares en su momento, se hayan ido recuperando para las nuevas generaciones de espectadores, a veces en OVA y a veces no. Un caso obvio es *Bubblegum Crisis*, la clásica OVA de 8 episodios editada entre 1987 y 1989, que ha conocido una nueva versión, *Bubblegum Crisis 2040*, en forma de serie de televisión. El paso a televisión, sin embargo, no ha tenido en muchos casos un éxito comparable al de la OVA original, ya que la necesaria adaptación para hacerla apta a las audiencias televisivas casi siempre conlleva cambios excesivos.

Bubblegum Crisis © 1987-1990 Artmic, Inc. · Youmex, Inc.

Bubblegum Crisis 2040 © 1999 AIC 1999

TÍTULOS MÚLTIPLES

Sin embargo, algunos productos más populares no tienen ninguna dificultad en viajar entre medios diferentes y acabar teniendo hasta tres versiones en animación, además de una en manga. Dos casos obvios son *Patlabor*, el popular concepto de policía robótica creada por Masami Yuuki, y *Neon Genesis Evangelion*, la apocalíptica saga de mechas de Gainax, que ha pasado por el cine, la televisión y la OVA sin perder a su fiel público por el camino. Sin embargo, este éxito continuado es la excepción.



Patlabor © Masami Yuuki · Headgear · Emotion · TFC · Shogakukan

RYUSUKE MITA

EL MAESTRO DEL SD

Con apenas cinco mangas publicados, el estilo y el humor de Ryusuke Mita le han convertido en un autor de prestigio, tanto en Japón como en Occidente, donde sus tres títulos más conocidos se han publicado ya en infinidad de países.

Nacido el 24 de agosto de 1967, Ryusuke Mita debutó en 1988 y es un autor poco prolífico en el mundo del manga que, sin embargo, nunca está quieto. Además de *Dragon Half*, el manga que le dio a conocer y el único de sus trabajos que ha sido adaptado al anime, ha trabajado como diseñador para el *Monster Collection* de SNE, al menos para el juego de cartas, y entretiene las pausas entre sus trabajos preparando "dojinshis" (fanzines) con el círculo Okazu Club, al que también pertenece su compañera, Chiaki Ogishima, también autora de mangas como *Mikazuchi Den*. Pese a no ser muy prolífico, el estilo de Ryusuke Mita ha evolucionado constantemente, siendo una de las propuestas más personales e interesantes del manga moderno.

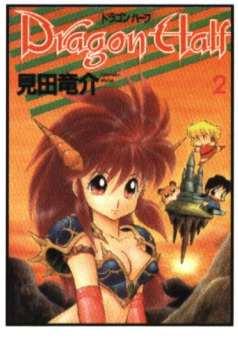
Darkhair Captured ©1992 Ryusuke Mita · Kadokawa Shoten

• Las formas imposibles de los personajes de Ryusuke Mita, chicos y chicas, son un efecto buscado por el autor que hacen su trabajo a un tiempo característico y espectacular.

Caricatura de Ryusuke Mita publicada en *Darkhair Captured*

1 LAS OBRAS DE RYUSUKE MITA

Entre los trabajos de Mita, el más popular es *Dragon Half* (y su breve secuela, *Dragon Half Z*), la historia de Mink, una híbrida de dragón y humana enamorada de un cantante de moda. *Darkhair Captured* es también fantasía, mientras que *Aiten Myouou Monogatari* tiene bastante menos humor. Su último trabajo es *Shugen Byakuryu Rubikura*, seguido de *Senkouka Rubikura*, que narra las aventuras de Ruby y Palura, dos cazadores de demonios unidos por el destino.



Dragon Half ©1988 Ryusuke Mita · Kadokawa Shoten

• Humor y fantasía de inspiración rolera en *Dragon Half*.

• Las aventuras de Captured en una dimensión alternativa

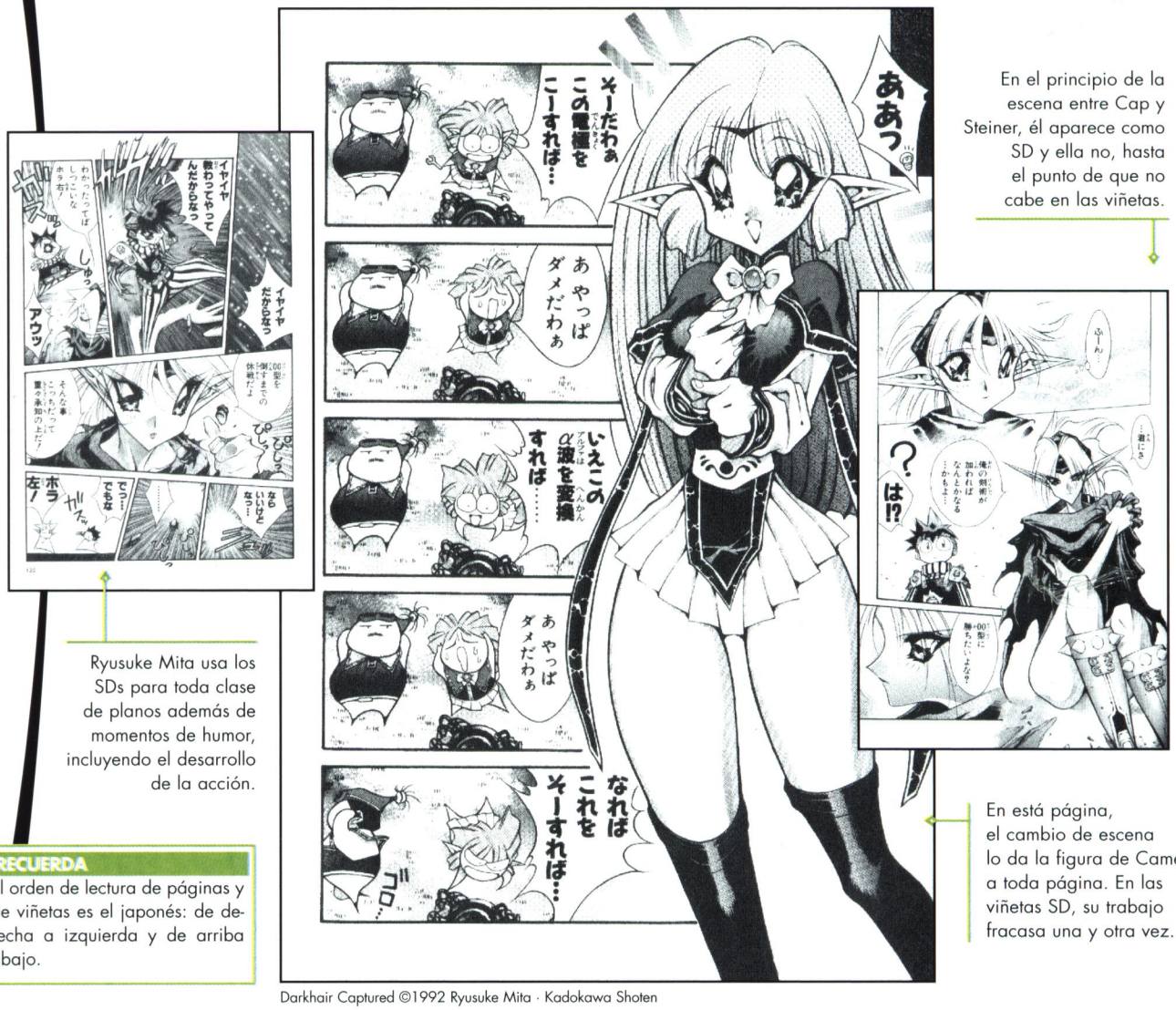
Darkhair Captured © 1992 Ryusuke Mita · Kadokawa Shoten

• La extraña relación entre una chica y un juez del Más Allá.

Aiten Myouou Monogatari ©1989 Ryusuke Mita · Kodansha Ltd

1 DISEÑO EXTREMO, HUMOR EXTREMO

El tamaño de las figuras de Ryusuke Mita depende del momento dramático de la acción y de las necesidades de la historia: este uso de personajes grandes para lucimiento y de SDs para todo es muy característico de este autor. En este ejemplo, las páginas 123-125 del tomo 4 de *Darkhair Captured*, la bella Steiner y Cap se reúnen, mientras Camel intenta realizar una reparación sin mucho éxito.



En el principio de la escena entre Cap y Steiner, él aparece como SD y ella no, hasta el punto de que no cabe en las viñetas.

Ryusuke Mita usa los SDs para toda clase de planos además de momentos de humor, incluyendo el desarrollo de la acción.

En está página, el cambio de escena lo da la figura de Camel a toda página. En las viñetas SD, su trabajo fracasa una y otra vez.

RECUERDA
El orden de lectura de páginas y de viñetas es el japonés: de derecha a izquierda y de arriba abajo.

Darkhair Captured ©1992 Ryusuke Mita · Kadokawa Shoten

1 DRAGON HALF ANIME

La única obra de Ryusuke Mita en ser adaptada al anime es *Dragon Half*, en la que, por otra parte, su diseño es más "accesible". Se trata de una OVA de dos episodios, producida por Victor Entertainment en 1993 que recoge con buen humor la delirante trama de la historia de Mink.

Dragon Half ©1988 Ryusuke Mita · Kadokawa Shoten · Victor Entertainment
Senkouka Rubikura © 2001 Ryusuke Mita · Enix

1 CAMBIO DE DISEÑO

El estilo de Ryusuke Mita ha experimentado un cambio notable, que afecta al diseño de personajes, de toda la figura, pero especialmente a los ojos. En sus trabajos más actuales, los ojos de Ryusuke Mita son inconfundibles y han sido imitados, con poco éxito infinidad de veces.